

**Implementación de la lúdica en los procesos de enseñanza como alternativa de orientación
hacia una adecuada utilización del tiempo libre en estudiantes de décimo grado de la IE
Colegio Monseñor Ramón Arcila, comuna 14 de la ciudad de Santiago de Cali**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Martha Consuelo Chavarro, Jairo Alberto Muñoz Gil & Belarmino Marín Salazar

Santiago de Cali, Noviembre 2017.

Copyright © 2017 por

Martha Consuelo Chavarro, Jairo Alberto Muñoz Gil & Belarmino Marín Salazar. Todos los
derechos reservados.

Dedicatoria

Agradecemos a Dios por permitir que cursemos esta especialización para actualizarnos y capacitarnos en nuestra labor pedagógica como docentes, a nuestras familias que nos impulsaron y acompañaron para no desfallecer en los momentos de desánimo, a nuestros estudiantes, porque siempre son quienes nos motivan a prepararnos y querer ser cada día mejores docentes, a nuestros mentores y tutores de la fundación universitaria Los Libertadores, por orientarnos a planear clases de manera divertida e innovadora y prepararnos como especialistas en lúdica.

Los Autores.

RESUMEN

La lúdica puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, además de un modo de ser particular.

Cada ser es único, nace y se desarrolla de acuerdo al medio y contexto que le rodea, teniendo en cuenta su familia, su nivel económico, social y cultural, tradiciones y costumbres del lugar donde proviene y donde crece, aprendiendo e imitando a quienes le rodean. Todos estos aspectos entrelazados a su condición física, emocional y a las oportunidades que se le brinden y sepa aprovecharlas hasta que sea independiente y capaz de valerse por sí mismo, que se reconozca como individuo y parte de una sociedad a la cual le puede aportar de manera positiva, si ha recorrido un camino que lo lleve al éxito para ser feliz, o por el contrario y de acuerdo a las circunstancias su vida sea un caos y no se haya podido realizar como persona, y por ende se sienta infeliz, incapaz e inútil.

Palabras Clave: Lúdica, Estrategia, Pedagogía.

Abstract

The fun can be considered as a set of different manifestations of artistic, cultural, indigenous and traditional, typical of a region, a group or a society. The playful encloses different dimensions of life of human beings among which we can mention: enjoyment, aesthetics, game, fantasy, life and death, which allow to assume a place and identity, as well as a way of being particular.

Each being is unique, is born and develops according to the means and context that surrounds him, taking into account their family, their economic, social and cultural level, traditions and customs of the place where it comes from and where it grows, learning and imitating those who surround him. All these aspects intertwined to your physical condition, emotional and opportunities which will provide you and know to take advantage of them until it is independent and able to fend for itself, that is recognized as individual and part of a society which can give you a positive, if it has traveled a path that will lead to success to be happy, or on the contrary, according to the circumstances life is chaos and has not been able to perform as a person, and therefore feel unhappy, incapable and useless.

Key words: Ludica, strategy, pedagogy.

Tabla de contenido

Capítulo1 Particularidades de la Educación en Cali.....	10
Capítulo 2 Lúdica y estimulación temprana.....	17
Capítulo 3 Acciones Metodológicas para la Transformación de contextos desde el Aula de clase.....	30
Capítulo 4 Propuesta de intervención Lúdica Acciones lúdicas trasformadoras de contextos sociales desde el aula de clases.....	37
Capítulo 5 Conclusiones	49
Lista de Referencias.....	54
Anexos.....	56

Lista de tablas

Tabla 1 Plan de acción etapa 1	42
Tabla 2 Plan de acción etapa 2	43
Tabla 3 Plan de acción etapa 3	44
Tabla 4 Plan de acción etapa 4	45
Tabla 5 Plan de acción etapa 5	46
Tabla 6 Plan de acción etapa 6	47
Tabla 7 Plan de acción etapa 7	48

Lista de figuras

Figura 1. Ruta de intervención.....	37
-------------------------------------	----

Lista de fotografías

Fotografía 1. Taller las caricaturas	35
Fotografía 2 Desarrollo de encuesta digital a padres de familia.....	36
Fotografía 3 EXPOCREARTE.....	52

Capítulo 1

Particularidades de la Educación en Cali

Las Instituciones educativas oficiales de Santiago de Cali afrontan responsabilidades de diversa índole, entre las cuales, se destacan a parte de las relacionadas con el trabajo académico, la lucha por brindar espacios y/o escenarios adecuados que favorezcan el pleno desarrollo de los Jóvenes en un contexto mucho más favorable al alcance de los fines de esta educación, pero sobre todo, que corresponda a las necesidades de estímulo de los mismos, desde esta perspectiva el escenario donde se abordará esta problemática de carácter Educativo, pedagógico y social como objeto de investigación en esta ciudad es exactamente el nivel de décimo grado de la IE Colegio Monseñor Ramón Arcila de la Comuna 14, la cual es muy significativa y reconocida en el sector educativo por su modalidad de enseñanza por el elevado número de población que atiende.

Una de las particularidades de la situación que se observa en el contexto escolar, es la latente necesidad de un mejor aprovechamiento de los escenarios lúdicos con adecuada accesibilidad por parte de los estudiantes de este nivel, siendo una de las principales características de estos jóvenes en formación, las frecuentes manifestaciones de agresividad y conductas con una marcada energía que regularmente se ve reflejada o evidenciada en la destrucción de muebles y enseres del colegio o el material de uso pedagógico, otro aspecto notorio y común en la institución es la necesidad y/o carencia de maestros que propendan desde

su quehacer pedagógico en este nivel por desarrollar actividades que orienten hacia un adecuado manejo del tiempo libre y un mejor aprovechamiento de los recursos existentes en esta institución educativa.

Como diagnóstico de este tema problema se ha detectado la falta de afecto en algunas de las familias, sectores aledaños a la institución con altos riesgos psicosociales, lo cual hace que muchos de ellos hayan presenciado situaciones de violencia, agresión física y/o verbal, familias disfuncionales en un alto porcentaje, jóvenes al cuidado o bajo supervisión de personas que no pertenecen al grupo familiar de base o jóvenes que permanecen mucho tiempo solos y además son obligados a valerse por sí mismos en muchos aspectos, pese a su temprana edad o que aún no están debidamente preparados para esto, factores que consideramos demasiado importantes y decisivos pues inciden en que los jóvenes realicen actividades inapropiadas como el delinquir durante sus tiempos libres, aspecto que finalmente se tornan en un elemento decisorio para que el joven deserte de las aulas de clase y se dedique de lleno a estas actividades.

Por otro lado, tomando en cuenta que el desarrollo del ser Humano está marcado por un sin número de experiencias y emociones que se derivan en múltiples caracteres al interior de la sociedad, haciendo de esta un enriquecido y diverso panorama, tenemos como consecuencia de este diagnóstico una población muy diversa de jóvenes y jovencitas al interior de aulas de clase de hasta cuarenta estudiantes por salón o grupo en el nivel de décimo grado, siendo entonces el maestro quien debe hacer frente no solo a las temáticas propias del currículo escolar que el gobierno colombiano exige, sino que también debe abordar múltiples situaciones propias del contexto social, ligado profundamente a la vida de estos seres en proceso de formación,

afectando entonces, este problema, en gran medida todo el panorama escolar y los procesos de enseñanza aprendizaje, pues el maestro o maestra se ve abocado a la implementación de cuantas herramientas y estrategias estén a su alcance y considere convenientes para hacer frente a las situaciones que se le presentan al interior del aula de clase y en la institución.

Estos factores aquí expuestos, también afectan significativamente las relaciones cotidianas que se viven en el contexto, pues en muchas ocasiones se generan situaciones al interior del aula de clase que trascienden al exterior de las institución misma, o viceversa, pues el resultado de la observación evidencia un contexto muy agresivo, dado que la mayoría de la población llegó a este territorio como producto del desplazamiento forzoso, o porque la búsqueda de nuevas oportunidades laborales los condujo hasta este sitio, la gran mayoría de esta población es proveniente de la costa pacífica principalmente del Choco, Buenaventura, Cauca y Nariño. Siendo la lucha por establecerse y el reconocimiento en este “nuevo territorio” el principal detonante de situaciones violentas.

Entonces, al hacer un ejercicio de proyección a manera de pronóstico de la problemática, de continuar en esta línea de desarrollo, el panorama no sería muy positivo, dado que históricamente las luchas por el territorio han generado muchos conflictos no solo en este contexto, sino también en otros de ciudad, además la falta de alternativas de trabajo para los padres de familia y un adecuado manejo del tiempo libre por parte de los jóvenes y niños regularmente desemboca en la generación de nuevos factores que afectan la convivencia y el buen desarrollo social, como lo son las pandillas juveniles, el consumo y tráfico de sustancias

alucinógenas entre otros que desde ya comienzan a ser percibidos en un contexto de investigación más que en el otro.

Como alternativa para mitigar o controlar estas situaciones se pueden implementar muchas de las propuestas que han surgido en nuestra ciudad con el ánimo de hacer frente a estos panoramas que afectan la educación y el desarrollo, como el desarrollo de programas de ciudad que involucren el tiempo libre en los jóvenes, comprometiéndolos al tiempo con aspectos potencializadores del desarrollo y ejercicios mucho más sociales y culturales como los clubes de lectura, los talleres de teatro, los programas de formación comunitaria y extensión a la comunidad desde la escuela, los talleres de pintura, cocina, arte, danzas, aeróbicos en escenarios públicos y al interior de la escuela misma entre otras son algunas de las alternativas que desde ya se plantean por parte de diversos actores de estos escenarios quienes al tiempo buscan transformar estas realidades de su entorno.

La Institución educativa oficial Monseñor Ramón Arcila de la ciudad de Santiago de Cali ubicada en la Comuna 14, brinda sus servicios educativos en preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica en seis modalidades, además de brindar también una jornada nocturna en modalidad CLEI o Ciclos Lectivos Especiales Integrados para adultos y jóvenes en extra edad, de esta manera la institución busca contribuir al desarrollo y transformación de esta ciudad mediante la formación educativa de personas de escasos recursos, es así como esta busca dar cumplimiento a lo establecido en la normatividad colombiana, respecto a su carácter formativo haciendo uso de lo mejor de la técnica y la tecnología para el alcance de sus objetivos, sin embargo, es común apreciar jóvenes muy agresivos, no solo en su actuar, pues es común el

rasgar o “esconder” el cuaderno del compañero, rayar o destruir el mobiliario de aulas, baños, cafeterías o espacios comunes, sino también el uso de un lenguaje agresivo y con características propias de regiones distintas a la ciudad y no apropiadas para el contexto escolar como las jergas o términos propios de los sectores permeados por la delincuencia, resultado de las oleadas de desplazados y migrantes de diversas zonas del país que encontraron un refugio en estos sectores.

Otro factor común de esta institución es la falta de escenarios deportivos en su interior que faciliten la práctica de actividades mucho más adecuadas orientadas al tiempo libre, hace falta la presencia de agentes líderes que puedan orientar de manera adecuada el uso de estos espacios, y el presupuesto para compra de material y recursos deportivos, didácticos y lúdicos que se puedan utilizar para la orientación y el estímulo de un adecuado manejo del tiempo libre es pírrico, afectando de manera directa el desarrollo cognitivo, el estímulo temprano en esta área tan importante del desarrollo humano, y por ende los proyectos de vida y las posibilidades a futuro de estos jóvenes, que encuentran refugio de expresión al interior, solo al interior de la institución educativa, pues uno de los agentes problematizadores y agravante significativo es precisamente que la institución se encuentra delimitando tres “fronteras invisibles” y lo agresivo del sector no permite que los jóvenes y niños realicen actividades al aire libre o en los exteriores de la misma.

De todo lo anterior se desprende entonces como consecuencia jóvenes y jovencitas que carecen de una orientación temprana frente al uso adecuado del tiempo libre, faltos de estímulo temprano y motivación hacia la lúdica y la recreación, que no encuentran una forma adecuada de interactuar con sus pares, y que carecen de escenarios para el disfrute y el gozo adecuado de

estos tiempos libres que deberían ser tan significativos y llenos de experiencias en la niñez y la adolescencia, dado lo anterior como marco de referencia, se plantea entonces la pregunta ¿Cómo implementar la lúdica en los procesos de enseñanza como alternativa de orientación hacia una adecuada utilización del tiempo libre en estudiantes de décimo grado de la IE Colegio Monseñor Ramón Arcila, comuna 14 de la ciudad de Santiago de Cali? Mediante la cual buscamos delimitar y direccionar nuestro objeto de investigación en concordancia con el objetivo general de brindar a los jóvenes y jovencitas de este nivel educativo escolar al interior de esta institución, más y mejores escenarios para el estímulo y desarrollo pleno de una identidad, mediante el adecuado fortalecimiento de las áreas y específicamente contribuir con el alcance de los objetivos de encontrar estrategias que faciliten el pleno desarrollo y estímulo de las áreas y escenarios lúdicos, de los jóvenes pertenecientes al nivel décimo grado de educación media técnica de esta institución educativa; promover y generar espacios para el desarrollo propio de actividades lúdicas y recreativas de los estudiantes del grado decimo en la institución educativa donde se aborda el proyecto investigativo.

Consideramos la viabilidad de este estudio de manera positiva, oportuna y además necesaria pues busca contribuir a un escenario educativo relevante al interior de la ciudad, propiciando el desarrollo integral de jóvenes y jovencitas de esta institución, ciudadanos en proceso de formación de los cuales se espera a futuro opten por desarrollar proyectos de vida apropiados y asertivos que faciliten que estos contribuyan a la mejora y progreso de nuestra ciudad.

Es tan significativo e importante este estudio a nivel social, educativo y pedagógico que seguramente muchos de estos cambios tan anhelados por muchos docentes y evidenciados como falencias y/o necesidades para el desarrollo formativo de estos jóvenes en este contexto, podrán surtir efecto mediante el abordaje de la misma, además de pasar a ser un referente que aportará no solo a manera de consulta a futuro para este escenario de educación, sino también que permitirá reafirmar o refutar las teorías existentes en el campo de estudio.

Por otra parte, como profesionales y equipo de estudio, coincidimos en que el abordaje de esta problemática es algo que motiva desde ya nuestra práctica pedagógica y el querer contribuir al cambio y la transformación de nuestros propios contextos laborales y sobre todo facilitar futuras herramientas que puedan llegar a considerarse como propias en los contextos educativos y mitigar las necesidades de nuestros jóvenes y jovencitas estudiantes de grado decimo en modalidad media técnica.

Capítulo 2

Lúdica y estimulación temprana

Cuando se plantea el abordaje de estas problemáticas referentes al manejo del tiempo libre en nuestros es conveniente dar un vistazo a los diversos aspectos que pueden tomarse como punto de partida y análisis del mismo a fin de contrastar la realidad actual con lo planteado en estos referentes, tenemos pues que a nivel nacional son muchos los trabajos planteados al interior de las instituciones educativas con el objetivo de cumplir entre otras con el proyecto de tiempo libre que en casi todas estas se plantea de manera transversal al currículo.

Uno de los referentes más próximos podría ser el proyecto de tiempo libre que plantea la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila como uno de los ejes transversales al currículo que plantea en la comuna catorce de Cali, sin embargo, se logra apreciar que casi todo su enfoque está orientado al estímulo de actividades deportivas para que los estudiantes desarrollen

como parte de su llamado tiempo libre, lo cual nos pone entonces frente a una situación perceptible en las instituciones pues es común que los maestros y los mismos estudiantes tiendan a confundir la recreación con el juego y por ende las actividades lúdicas con estos dos. ¿podría ser esta una connotación más al interior de la problemática planteada dentro de esta institución objeto de nuestro abordaje?

Por otro lado, cuando indagamos sobre este proyecto los maestros lograron evidenciar muchas actividades y escenarios que se plantea la institución como parte de la solución a la problemática sobre un uso adecuado del tiempo libre por parte de los estudiantes, pero, también descubrimos que algunas de las convocatorias carecen de un nivel favorable de receptividad, existe por ejemplo un grupo de Kung fu que cuenta con la orientación de un maestro con mucha experiencia sin embargo, este cuenta con un reducido grupo de estudiantes que participan de estas clases los días sábados en la mañana.

También fue nuestro deseo conocer el documento escrito que soporta este proyecto al interior del currículo mismo, en primera instancia se nos indicó que proyecto se encontraba publicado en la página web del colegio, sin embargo, este está relacionado mas no se encuentra alojado en la lista de proyectos institucionales publicados, tampoco fue posible que se nos diera una copia en físico por parte de los docentes y directivos líderes del mismo, así las cosas, el equipo investigador del presente, decidió referenciar y abordar esta temática bajo los antecedentes resultado del proceso de observación y las actividades propias del presente trabajo al interior de la institución educativa Monseñor Ramón Arcila,

Por otra parte, a manera de referente investigativo tomamos como elementos referenciales otras investigaciones realizadas por estudiantes de La Fundación Universitaria Los libertadores en el marco de esta misma especialización de pedagogía de la lúdica, encontrando muchos elementos que permitieron enriquecer el presente entre los que se cuentan:

La lúdica como eje didáctico en la implementación de hábitos y rutinas en niños del grado 5° (2) de la Institución Educativa Jorge Robledo de Medellín, (2017 Piedad Cristina Sánchez Hernández & Ángela María Sánchez Toro) en el cual observamos que las pretensiones y el abordaje del tema presentan muchas similitudes desde la necesidad de atención de los estudiantes, pese a que, la diferencia del trabajo referenciado con el presente radica en que aborda la temática en población infantil y nosotros la abordamos en población de adolescentes y jóvenes, encontramos muchos elementos que aportan material significativo, pues este grupo de trabajo resalta entre otros aspectos la necesidad de trabajar de la mano con el padre de familia. En su cuarto capítulo se plantean, además, como el objetivo de su propuesta es orientar y fortalecer los hábitos y las rutinas a través de la implementación de diferentes estrategias lúdicas que favorezcan el entorno personal, familiar y académico de los estudiantes del grado enmarcado en el título de su investigación.

El trabajo titulado la interiorización del proyecto de vida como motivación lúdica para el aprendizaje, realizado en febrero de 2016 por Jorge Eliecer Mazo Córdoba, Libardo Ignacio Medina Torres & José Rene Pabón Agudelo, estudiantes de esta misma especialización y

fundación universitaria que plantea a nivel general el Contribuir a la Interiorización del proyecto de vida en los estudiantes del grado 7° de la institución Educativa Maestro Arenas Betancur quienes, de acuerdo al marco que contextualiza el mismo documento se encuentran en similitud de condiciones en gran porcentaje, dadas las características del mismo por clasificación de estrato socioeconómico.

Por otra parte, tomando en cuenta que las actividades a desarrollar durante el tiempo libre requieren de autonomía por los seres humanos, el trabajo de investigación titulado Potenciar la autonomía a través de la lúdica trabajo presentado por Felicita Arriaga Guevara & María Patricia Colorado Cano al interior de la especialización de pedagogía en lúdica en 2016 nos brinda ilustración con el abordaje de esta temática con los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Benjamín Herrera de Medellín, contexto, desde el cual se busca como objetivo principal proponer estrategias para el mejoramiento de la autonomía y la lúdica en estudiantes, profesores y padres de familia por medio de diversas actividades entre las que se resalta el hecho de sensibilizar a los estudiantes en el empoderamiento de su autonomía y creatividad, sin condicionamientos externos con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje elemento que de antemano va de la mano con los objetivos generales y específicos de la propuesta que se plantea en este documento.

Otro de los documentos consultados y de significativo aporte es el titulado La lúdica como complemento en el uso Productivo del tiempo libre, trabajo realizado por Luis Antonio Poveda Matiz & Marina Pérez Anzola, en el que se aborda una temática minuciosa sobre la

utilización del tiempo libre y la optimización de la lúdica en los diferentes contextos educativos y que pueden ayudar a mejorar los conflictos que se presentan en el descanso escolar con los niños y niñas de primero a quinto de la Institución Educativa Municipal Manablanca de Facatativá, como una forma de complementar los procesos de enseñanza aprendizaje que se orientan desde los Proyectos Educativos Institucionales adscritos en cada plantel educativo, este grupo de investigación plantea una propuesta titulada Jugando me divierto y jugando Aprendo, donde se resalta algo que más adelante contrastamos como equipo investigador y es que el aprendizaje significativo y permanente puede y preferiblemente debe ser algo divertido.

Otro aspecto que no podemos pasar por alto como lo indicamos en líneas anteriores es la connotación legal que el mismo estado orienta o legitima sobre el uso del tiempo libre al interior de los establecimientos educativos es por esto que a continuación nos permitimos dar a conocer algunos de estos a manera de marco legal del presente proyecto.

Desde la Constitución política de Colombia en su Artículo 52, modificado mediante Acto Legislativo 02 de 2000, donde se manifiesta que:

“1. El artículo 52 de la Constitución Política de Colombia, quedará así: El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano.

El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.”

De esta manera el estado legitima y reconoce el derecho de las personas al aprovechamiento del tiempo libre.

Por otra parte, al ser incluido al interior de los fines de la educación, el aprovechamiento del tiempo libre al interior de la Instituciones educativas encuentra su fundamentación legal en la Ley 115 de 1994 o ley general de educación, en sus artículos 5, 14 y 22.

En el artículo 5o. “Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:”

Numeral 12. “La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

Numeral 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

En el artículo 14 Literal b) “El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;”

Y finalmente en el artículo 22 literal ñ) “La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.” Este tal vez es uno de los causales del porque el trabajo y orientación de los jóvenes estudiantes hacia un adecuado manejo del tiempo libre recae en responsabilidad del docente de educación física, lo que puede ser considerado como un equívoco pues esta orientación debe ser deber de todas las áreas.

Por otra parte, el decreto 1860 donde se reglamenta la Ley General de educación en Colombia, en su apartado III, artículo 14 en el cual se menciona el contenido del proyecto educativo institucional en el numeral seis se puede corroborar que para lograr la formación integral de los educandos se hace necesaria la implementación de “las acciones pedagógicas relacionadas con la educación para el ejercicio de la democracia, para la educación sexual, para el uso del tiempo libre, para el aprovechamiento y conservación del ambiente, y en general, para los valores humanos.”

Hasta ahora es claro que desde el inicio de nuestra investigación se abordan temáticas y conceptos muy importantes en la educación que llevan a brindar oportunidades de mejora en los contextos escolares, entre los autores que soportan la presente se encuentran Paulo Freire (1921-1997) quien desde muchos de sus discursos recomienda trabajar una pedagogía contextual de reconocer la existencia como los movimientos, las organizaciones, los barrios, en las calles: de esta manera se puede hablar de una pedagogía decolonial visualizando lo que los diferentes grupos sociales tienen oculto, Freire reconoce precisamente al maestro y sus estímulos al interior de la escuela como el gran modelador de la sociedad.

Por otra parte, Lev Semionovich Vigotsky (1925-1934) y Albert Bandura (1977). El primero de ellos, argumenta el proceso social de cada individuo y su medio circundante, es decir, el contexto para el desarrollo de los aprendizajes y su respectiva interacción. Tiene en cuenta el código genético o “línea natural del desarrollo” (código cerrado), o sea la ZDP “zona de desarrollo potencial”. es decir, lo que un niño puede aprender solo, y la “zona de desarrollo próximo”, lo que un niño puede aprender con la ayuda de otros. El lenguaje, también entra acá influenciando y regulando los procesos en mención.

Albert Bandura, por su parte, asume el aprendizaje por observación y modelado de la conducta humana, esto contribuye a la acción social. Este autor, inicialmente conductista, poco a poco se aleja del conductismo estricto, incorporando el refuerzo vicario, es decir, que observamos a otros y los imitamos para generar aprendizajes. Esto lo evidenció cuando realizó una actividad experimental denominada “estudio del muñeco bobo”, consistente en proyectar a

un grupo de niños pequeños imágenes donde una joven golpea e insulta al muñeco y luego ellos reproducen dicho comportamiento. Posteriormente, esto lo llevó a diferenciar el aprender observando a los otros, para comprender que al aprendizaje activo se llega generalmente, experimentando lo que previamente ya se había observado. Aquí, el lenguaje da cabida a la imaginación y a otros procesos de pensamiento o dispositivos básicos, y por tanto a la construcción del conocimiento por parte del sujeto, llevando a Bandura a teorizar sobre el aprendizaje por observación y auto-regulación, desarrollando así su importante teoría social del aprendizaje.

Los elementos anteriores sumados a una práctica del mismo Bandura nos muestran otro aspecto del aprendizaje en el cual los estudiantes no son sujetos pasivos que asisten de manera cotidiana a vivir el proceso de su aprendizaje, sino que, por el contrario, participan de manera activa de este proceso y tienen expectativas lo que determino Bandura como el factor cognitivo.

Establecer mecanismos que propendan por mejorar las realidades del contexto educativo de los Jóvenes que integran el grado decimo de media técnica de la Institución oficial Monseñor Ramón Arcila puede representar el abordaje de múltiples causas, de las cuales algunas ya se han expuesto en el capítulo anterior, es por esto que nuestro estudio de investigación pretende dar una re significación al concepto que hasta ahora pueden tener los maestros de este nivel al interior del establecimiento educativo, pues de acuerdo con (Bonilla Bolivar, 1998) “Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que

va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular”. Sin embargo, dado lo anterior y que el estado colombiano en este caso ha delegado de manera implícita en la ley las funciones propias de la educación y orientación hacia un adecuado manejo del tiempo libre a los docentes del área de educación física recreación y deportes, es común que se asocie el juego con lo lúdico al interior de los establecimientos educativos de nuestro país, por otra parte este hecho pudo también representar un sesgo de orientación por parte de las otras asignaturas y/o áreas, al dejar esta responsabilidad solo en el docente de educación física, área que entre otras cosas cada vez tiene menor espacio no solo físicamente al interior de la institución objeto de estudio, sino también al interior del currículo y asignación horaria académica en la media técnica.

La anterior premisa es fundamental en la presente investigación, dado que siempre que se piensa en el desarrollo de una actividad lúdica, la tendencia es a confundirla con el desarrollo de un juego e incluso se piensa en el escenario donde se desarrollaría esta actividad, o el tiempo disponible para hacerlo sin afectación de “lo académico” pues como lo afirman otros autores como Huizinga y Home Grupe “juego y trabajo son dos formas de la existencia humana” por eso y en concordancia con (Bonilla Bolívar, 1998) “la lúdica no es lo opuesto al trabajo, es sencillamente algo diferente, tanto como la cognición o la sexualidad”.

La lúdica, se expone entonces como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como los procesos cognitivos no se limitan al marco

temporal-espacial de la institución educativa y debe estar presente en todas las actividades escolares es por eso que nuestro grupo de trabajo se propone entre otras cosas ir más allá del desarrollo de actividades en el aula de clase para romper con la rutina escolar y/o la motivación hacia actividades escolares con disposición plena y previa de los jóvenes estudiantes, se plantea un trabajo que permita realmente motivar al joven a cerca del desarrollo de actividades conducentes a un proyecto de vida asertivo a sus ideales y que potencie sus capacidades actuales, siendo estas catapulta a un escenario propicio de éxito.

Por otra parte, el termino de “tiempo libre” parece corresponder a un momento histórico del desarrollo educativo colombiano en pro de establecer cada vez mejor las fuerzas productivas, en el cual se organiza fundamentalmente la vida laboral de los asalariados en jornadas intensivas, con intervalos de descanso o para la recuperación del trabajador, aspectos que entre otras se ven afectados por las creencias e idiosincrasia de la comunidad objeto de este estudio, pues como ya se manifestó en otros apartes del presente documento, estas tienen sus raíces en la costa del pacifico y otras zonas del país en las cuales incluso hay celebraciones que pueden durar varios días o semanas según sea el caso, tradiciones que han ido permeando este sector y la urbe misma, no siendo entonces ajena las instituciones educativas a estas manifestaciones, que bajo la mirada de otros, quizá provenientes de otras culturas o raíces pueden ser apreciadas como faltas de orden moral o ético, al no encontrarse en la línea de los objetivos establecidos en el mundo empresarial y productivo.

Retornando de nuevo al término que nos atañe “tiempo libre” tenemos que según (Bonilla Bolivar, 1998), “comenzó a gestarse como una consecuencia y dependencia de lo laboral, pero la acepción de libre, dada a este tiempo debe reactivarse en el sentido de ser libre,

únicamente, de la faena contractual-remunerativa y específica de la empresa o fábrica.” Sin embargo, es común que por las diversas condiciones socio culturales de los entornos menos favorecidos en Colombia como lo es el que se encuentra siendo parte de este estudio, este día de descanso debe ser asumido por muchas personas para el desarrollo de actividades y/o tareas relacionadas con las obligaciones pendientes al interior de sus hogares, ya que consideran el tiempo laboral cada vez minimiza el tiempo para el disfrute y el goce.

Por otra parte, reitera este autor “El tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico, sino principalmente como de descanso, recuperación energética y atención de necesidades fisiológicas (sueño, alimento). Menos aún puede considerársele libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar exige, generalmente, que en dicho tiempo se asuman tareas y oficios que, aunque no remunerados, escapen al capricho o interés lúdico, como: reparar un electrodoméstico, mercar, ir al médico, ayudar a un hijo en sus tareas escolares, cocinar, etc”. Reflexión que apreciamos sin lugar a dudas al interior del equipo investigador y que hace que nos reiteremos en los objetivos del presente, pues, una formación y un estímulo adecuado hacia la buena utilización del tiempo libre posiblemente hará de nuestros estudiantes personas que sepan valorar estos momentos de esparcimiento, al mismo tiempo que diseñan estrategias desde su diario vivir y conocimientos para dar cumplimiento a todas estas necesidades y responsabilidades que les depara la vida adulta.

Este referente “tampoco se niega que en el tiempo libre haya actividades lúdicas, máxime cuando se ha dicho que la lúdica está presente en toda la vida cotidiana. Se afirma que el denominado tiempo libre no lo es tanto, que no está dedicado a la lúdica y que mucho de lo que

allí se hace tiene un carácter laboral. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de lúdica, si por el primero se entiende descanso y recuperación para el trabajo”. (Bonilla Bolívar, 1998)

Por todo lo anteriormente expuesto en el presente capítulo, y tomando en cuenta que la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila de la ciudad de Santiago de Cali, ofrece una formación de carácter media Técnica, modalidad de bachillerato que, entre otras, esta descrita al interior del artículo treinta y dos de la ley general de educación ley 115 de 1994 de la siguiente manera:

“Educación media técnica. La educación media técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior.

Estará dirigida a la formación calificada en especialidades tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática, minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia.” Siendo entonces esta formación destinada a preparar a nuestros jóvenes educandos para el trabajo, que consideramos de vital importancia el abordaje de un adecuado manejo del tiempo libre que produzca como consecuencia o se vea reflejado en proyectos de vida acordes o asertivos hacia los deseos y/o anhelos de nuestros jóvenes en proceso de formación.

Capítulo 3

Acciones Metodológicas para la Transformación de contextos desde el Aula de clase.

Cuando se requiere de acciones específicas y adecuadas para un proyecto investigativo, se debe pensar necesariamente en que estas correspondan a una lectura de contexto realizada de manera previa y adecuada.

En nuestro caso las características generales de la Institución Educativa Monseñor Ramón Arcila son descritas en el capítulo 1, donde se muestra una población que requiere estrategias que dinamicen sus saberes y conviertan a los actores del proceso formativo en verdaderos protagonistas, precisamente como trabajadores en la acción y construcción de los propios saberes, uniendo a ello lo que los ambientes de aprendizaje aportan.

De ello, se desprende que la investigación es de tipo mixto, ya que recoge elementos tanto cualitativos como cuantitativos, en la medida que se hace una reconstrucción de tipo teórico para analizar la situación dada, y comprende también un trabajo de campo mediante el diseño de encuestas para aplicarlas posteriormente a estudiantes, padres de familia y docentes. El objetivo es detectar, aunque sea parcialmente, las actividades más placenteras para nuestros estudiantes que se puedan llevar a las aulas y los hogares encuestados, lo cual va en línea con el propósito de la investigación, ya que posibilita un acercamiento al ambiente familiar y las dinámicas particulares de un contexto determinado.

En un proyecto, donde se une la investigación cualitativa a la cuantitativa, ambas se complementan y enriquecen porque son generadoras de conocimiento. En lo cualitativo, tendremos en cuenta al sujeto como tal con sus problemáticas sociales, soluciones y el contexto donde se desenvuelve. Se harán descripciones detalladas de situaciones, comportamientos e interacciones detectadas mediante la observación participante.

Lo cuantitativo, desde una perspectiva numérica y cuantificable, nos permitirá el análisis de los resultados de la recolección de datos estadísticos que arrojará la aplicación de las encuestas a los estudiantes, docentes y padres de familia, para determinar los aspectos primordiales de la problemática tratada. De esta manera, podremos hallar un promedio aproximado de estudiantes afectados por conductas conducentes a la desorientación o uso inadecuado del tiempo libre, que inciden en los hogares y la proyección social que ello implica.

El proyecto se articula entonces a la línea de investigación de la facultad de educación Pedagogías, didácticas e infancias, por lo cual se inscribe a su vez a la de pedagogías, medios y mediaciones, en tanto se trata de un proyecto que desde la pedagogía, desde el análisis de las prácticas formativas desarrolladas en el contexto escolar ya mencionado, desarrolla alternativas educativas que permiten el inicio de conductas hacia el uso adecuado, así como la valoración del tiempo libre, en procura de lograr un proyecto de vida asertivo, tanto desde la conceptualización y análisis de la problemática por parte de los mismos estudiantes y de sus formadores, como desde las alternativas de abordaje o de propuestas de intervención que se plantean en el presente.

La propuesta de intervención que se implementará, se relaciona más con el espacio pedagógico, pues a ello apunta la línea de investigación pedagogía Medios y mediaciones, ya que el fin primordial es el estímulo hacia el desarrollo de actividades lúdicas que puedan generar cambios en la cotidianidad de nuestros educandos y el entorno, por medio de las diferentes actividades lúdicas que se implementan. Esto, desde una intervención directa en el aula de clase, aunque seguramente en algunos momentos se desarrolle en otros espacios no tan convencionales (posible salida pedagógica, por ejemplo). Añádase a esto, que el enfoque es explicativo, porque va más allá de la descripción de ciertas situaciones sociales, respondiendo a las condiciones y al por qué, o sea, las posibles causas de dicha problemática.

Cuando se reconoce la escuela como ese escenario en el que se cruzan no solo la historia personal sino también la colectiva, y en el que se hace necesario la resignificación y construcción de nuevos sentidos en el joven sobre su propia vida, la realidad y la interacción continua con los otros en el marco de una sana convivencia, se hace necesario pensar, analizar y explicar interrogantes como los siguientes: ¿Qué se entiende por tiempo libre?, ¿para los estudiantes que es un proyecto de vida? ¿Valoro realmente mi historia personal?, ¿Es la Escuela realmente reconocida como escenario para potenciar mis capacidades?, ¿Por qué resignificar el sentido de la vida?, ¿Cuál es la importancia de la interacción continua?, ¿Para los estudiantes, son realmente importantes las actividades que desarrollan en sus tiempos libres? ¿Cuáles son los medios de comunicación que influyen a los estudiantes con mayor frecuencia?, ¿Será que los estudiantes sí entienden los alcances del esfuerzo propio?, ¿Sirve la lúdica para movilizar acciones colectivas conducentes a cambios positivos?...

Tomamos entonces, como nuestro eje central de trabajo, aspectos que consideramos permiten nuestro fortalecimiento como educadores, sujetos propositivos, creativos e innovadores que involucren la lúdica como eje transversal y dinamizador en procesos de aprendizaje, a partir de la reflexión constante de nuestro quehacer didáctico, de línea con la especialización en pedagogía de la lúdica, abordada al interior de la Fundación universitaria los Libertadores y que, por otra parte, permitirán dinamizar procesos didácticos en el contexto educativo y social de la Institución Educativa Oficial Monseñor Ramón Arcila de la Ciudad de Santiago de Cali, que afronta problemáticas reales como las expuestas en el presente documento, además, una vez Identificadas y creadas las estrategias didácticas en el marco de la Pedagogía de la Lúdica nos proponemos coadyuvar en el desarrollo humano de los jóvenes pertenecientes al décimo grado de media técnica y su impacto en la sociedad. El presente trabajo toma como objeto de estudio

El presente trabajo investigativo conducente a la transformación y/o el buen uso del tiempo que se puede denominar como “tiempo libre” por parte de los jóvenes y jovencitas del décimo grado de la institución ya mencionada, nos lleva a abordar entre otras esta problemática desde el mismo modelo pedagógico humanístico tecnológico que posee el Monseñor Ramón Arcila, encontrando el equipo investigador, el enlace perfecto de articulación para hacer de la lúdica un elemento mucho más atractivo a los ojos de nuestros jóvenes estudiantes por medio de la tecnología y como complemento a este el factor humanístico, proponiéndose entre otras el asocio en muchas de las actividades a plantear como factor clave en el quehacer diario de nuestra condición humana que nos lleva a trabajar de manera mancomunada, reconociendo nuestras propias debilidades y diferencias, y sin embargo tratando siempre de obtener el mejor de los resultados para la comunidad, sin descartar los beneficios individuales, metas o propósitos. Es

por esto que entre los instrumentos que emplearemos para evidenciar y/o registrar este proceso del objetivo planteado a nivel general y de los específicos tenemos:

Observación participante: Es aquella en la cual se socializan contenidos y aprendizajes, mediante la interacción de los actores en un proceso determinado. Para el caso específico del proceso educativo dichos actores son educandos, padres de familia, pedagogos y por supuesto sus respectivos pares.

Entrevistas: Procesos a partir de la metodología de preguntas, buscando información de un aspecto determinado en el ámbito de los saberes específicos. A nivel de investigación social, es la conferencia entre dos ó más personas. En nuestra investigación, realizamos dos entrevistas a manera de indagación inicial y otras de tipo no estructurado a manera de evaluación de procesos o actividades como charlas, talleres o salidas pedagógicas en su orden, al rector de la institución, (entrevista semi-estructurada), y a un sacerdote quien es egresado de la institución y además dirige la parroquia del sector (Entrevistas de tipo estructurado).

Talleres: son actividades que se estructuran a manera de guías de aprendizaje, con momentos de motivación, práctica y aplicación. como se describe detalladamente en el anexo número cinco que es el taller las caricaturas una forma artística para expresar, uno de estos talleres que permite evidenciar el uso del lenguaje artístico en el aula como propuesta para el abordaje de temáticas que pudiesen representar problemáticas al interior de la comunidad educativa al tiempo que se presenta como oportunidad para que el estudiante desarrolle este tipo de actividades en su tiempo libre, esta, al igual que otras actividades desarrolladas serán parte del

escenario de cierre de la presente propuesta, al interior de EXPOCREARTE, que es el escenario donde la institución educativa se permite mostrar el alcance de resultados en diversas áreas.

Exposiciones documentales: Una exposición es un acto de convocatoria, generalmente público, en el que se exhiben colecciones de objetos de diversa temática (tales como: obras de arte, hallazgos arqueológicos, instrumentos de diversa índole, maquetas de experimentos científicos, maquetas varias, temas de debate, etc...), que gozan de interés de un determinado segmento cívico, militar o bien de una gran parte de la población (interés general, masivo o popular). Una exposición permanente, organizada y estructurada, generalmente histórica o costumbrista, constituye una institución llamada museo, sin embargo, en nuestro caso abordaremos la exposición de carácter documental, pues, está íntimamente ligada al valor informativo o científico de los objetos, y es utilizada no sólo por los museos de carácter científico o técnico, y los eco-museos, sino también por todos aquellos organismos e instituciones que desarrollan sus actividades por medio de exposiciones para la difusión de conocimientos como lo es en este caso la Institución educativa y nuestra investigación.

Fotografía 1 Taller las caricaturas.



Fuente: Los Autores

El fenómeno a investigar para este equipo de trabajo, lo constituye el uso del tiempo libre, la significación que los jóvenes le brindan a su empleo y la afectación de sus propios proyectos de vida, por eso nuestra propuesta de intervención pedagógica, desde la lúdica con estudiantes de décimo grado de media técnica de la IEO Monseñor Ramón Arcila, se realizó en compañía del docente titular de la especialidad, que para objeto de muestra de estudio fue la especialidad de Ensamble y Mantenimiento de Equipos de Cómputo, el director de grupo del grado decimo cuatro de la institución y miembro del equipo investigador Jairo Muñoz, además de contar en varias actividades, tanto con estudiantes como con padres de familia, entre ellas encuestas, charlas formativas y/o salidas pedagógicas, así como encuestas y evaluaciones.

Fotografía 2 desarrollo de encuesta digital a padres de familia.



Fuente: Los Autores

Capítulo 4

Acciones lúdicas trasformadoras de contextos sociales desde el aula de clases.

Nuestra propuesta de intervención pedagógica está encaminada a desarrollar expresiones y actividades lúdicas con los estudiantes de grado decimo de la Institución Educativa Oficial de Santiago de Cali Monseñor Ramón Arcila, dentro y fuera del aula de clase de manera tal que se brinden estrategias para que los jóvenes estudiantes descubran una manera adecuada de invertir su tiempo libre en el empleo de actividades lúdicas que a su vez conlleven al crecimiento cognitivo, a la mejora de la convivencia y por ende al fortalecimiento de su proyecto de vida.

Invirtiendo tiempo en mi proyecto de vida de manera asertiva busca la integración de saberes y gustos por parte de los estudiantes y docentes en un accionar entrettejido que pretende liberar la mente de nuestros jóvenes estudiantes y llevarlos por medio del juego y la reflexión a soñar en todas las posibilidades que pueden estar a su alcance si se potencian sus habilidades ya conocidas y se descubren otras nuevas que permitan el disfrute en la construcción de un proyecto de vida integrado de valores y conocimientos.

Figura 1 Ruta de intervención



Fuente: Los Autores.

Esta ruta de intervención, está planteada para convertirse entonces en toda una aventura a disfrutar en siete etapas todas integradas por actividades lúdicas que nos ayudaran a encontrar una meta a definir en los diversos proyectos de vida luego de la vivencia, el disfrute y la reflexión guiada en ocho actividades representadas por los medios de transporte en este caso, las cuales, integran aspectos muy importantes como la convivencia, los aprendizajes autónomo y colaborativo, la exploración de la lectura, las artes y las ciencias a partir del juego tradicional y el juego con mediación tecnológica. Cada una de estas actividades está basada en diversas metodologías para atender a objetivos específicos de tal manera que permitan el análisis de la información obtenida durante el desarrollo de toda la ruta resaltando siempre la necesaria participación, el trabajo en equipo y la creatividad de todos los participantes.

Como principales aspectos para la justificación de nuestra propuesta, se parte en primera instancia de la necesidad de nuestros estudiantes de definir un proyecto de vida que propenda por el alcance de sus objetivos dibujando al tiempo muchos desafíos respecto a su entorno mismo y algunas posibilidades, que incluso ellos mismos desconocen, además resaltando la necesidad de orientar sobre el manejo adecuado del tiempo libre, y sobre todo en la continua búsqueda de elementos que les permitan a estos jóvenes una convivencia armónica y el diseño de un proyecto de vida asertivo.

Tomando en cuenta que la lúdica es un instrumento que logra integrar de manera idónea todo tipo de elementos para favorecer el conocimiento y el pleno desarrollo de

habilidades de una forma amena y agradable, es claro para nuestro grupo de trabajo que este es el vehículo ideal para el diseño y alcance de los objetivos que a continuación establecemos.

Afianzar y estimular actividades que conlleven a un adecuado manejo del tiempo libre por parte de nuestros estudiantes, por medio de actividades lúdico pedagógicas y reflexivas.

Desarrollar salidas de carácter lúdico y pedagógico generadoras de potencialidades en nuestros estudiantes, de tal forma que permitan una construcción mucho más idónea de un proyecto de vida asertivo.

Estimular el trabajo colaborativo, el crecimiento cognitivo y la mejora de la convivencia por parte de nuestros estudiantes por medio del juego.

La etapa número uno o de expectativa tiene como finalidad primordial generar la reflexión inicial de todo un proceso de aprendizaje partiendo del reconocimiento de lo lúdico como mediador en nuestros procesos de vida, resaltando precisamente que son el disfrute y el gozo los elementos que permiten el equilibrio en muchas situaciones de la vida misma y en este caso nos ayudaran a delinear una ruta partiendo de las expectativas, quereres y deseos de nuestros estudiantes.

Esta primera etapa contempla solo una actividad a la cual hemos llamado la bicicleta pues identificamos a este vehículo como el más representativo de la adolescencia y que se convierte en este caso en el elemento lúdico que nos ayudará a descubrir los deseos y expectativas de nuestros estudiantes respecto de s mismos.

La etapa de análisis o etapa dos, busca el inicio de la indagación de manera mucho más precisa respecto a aquello que nuestros estudiantes han plantado al interior de la etapa uno como expectativa, en la etapa dos indagaremos mucho más a fondo por medio de la actividad del autobús, que busca entre otras llevar a los estudiantes en un recorrido lúdico por algunos escenarios de participación y construcción de saberes y cultura abiertos al público y que son ideales para un manejo del tiempo libre en actividades que pueden reforzar los diversos proyectos de vida, se contempla un día de salida a museos, galerías de arte y bibliotecas públicas entre otros.

Dada la importancia de nuestro trabajo resaltamos la imperiosa necesidad de realizar una evaluación continua en todo el proceso de esta ruta, en especial al interior de la presente etapa dado que toda información se convierte en valiosa al momento de diseñar actividades sin dejar de lado los sueños e ilusiones de algún estudiante.

La etapa tres es una provocación para que los estudiantes comiencen a proponer elementos de construcción al interior de sus proyectos de vida y por ende a identificar aspectos en los cuales invertir su tiempo libre, en esta etapa la actividad lúdica está representada en una motocicleta pues es el medio más representativo en nuestro sector, (el distrito de Agua blanca), de aquellas personas que son emprendedoras, que con esfuerzo dan la lucha por salir a delante, la moto es el símbolo de haber logrado algo significativo, pero en nuestro caso es el momento de iniciar a proponer objetivos más allá.

La etapa de exploración o cuarta etapa, comprende en realidad cuatro talleres lúdicos y vivenciales que esperamos posibiliten mucho más la identificación por parte de nuestros estudiantes con la propuesta al interior de sus propios proyectos de vida, en este caso, cada taller pretende ser elaborado en un escenario distinto y con la colaboración de algunas universidades

de nuestra ciudad para facilitar así que los sueños comiencen a hacerse realidad, sin dejar de lado nunca la evaluación continua de las experiencias y la documentación de la misma.


Dado que el proceso documental debe estar presente en toda actividad investigativa y pedagógica esta no es la excepción pues en este caso la documentación plantada por este equipo de docentes investigadores plantea una documentación participativa con los estudiantes, pues el registro de las actividades por parte de ellos mismos, quienes son el objeto mismo del presente proyecto hace mucho más viable una evaluación asertiva del mismo.

En este caso la etapa cinco se marca más como un escenario para evaluar de qué manera el grupo de docentes viene registrando y documentando la presente ruta, y al tiempo socializar y establecer con nuestros estudiantes las diversas maneras de hacerlo.

La etapa de exposición de resultados o etapa seis, es quizá la etapa más representativa de toda la ruta pues plantea la socialización de todas las experiencias y resultados de las mismas, para esta etapa se contempla un escenario escolar de socialización de proyectos denominado “EXPOCREARTE” el cual cuenta con la participación de toda la comunidad educativa.

Para la etapa siete se enmarcan las conclusiones de los alcances y logros de la presente ruta, el equipo investigador ha determinado la realización para esta etapa de un conversatorio en escenario posterior a EXPOCREARTE, en el cual se pueda contar con la participación de diversos actores de la ruta misma como lo son los padres de familia, los docentes y las directivas involucrados en el presente, pues es nuestra pretensión que la comunidad educativa adopte de manera permanente en el trabajo en pro de un adecuado manejo del tiempo libre para garantizar proyectos de vida mucho más asertivos.

Tabla No 1 Plan de acción etapa 1

			
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Generar expectativa en el grupo de estudiantes respecto de las actividades que se pueden desarrollar en pro de un proyecto de vida asertivo por medio de la integración lúdica.	Juego cooperativo de integración y reacción la Bicicleta.	Humanos: Docentes y estudiantes. Físicos: Cancha de la Institución educativa. Logísticos: 2 bicicletas. Bombas plásticas, 2 jarras con agua. 2 mesas. Marcadores permanentes. 2 paquetes de vasos plásticos desechables.	-Docentes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica.
PROCEDIMIENTOS:			
<ol style="list-style-type: none"> Se realizará socialización de la actividad o propuesta, al interior del aula de clases, mostrando esta, no solo como una oportunidad para romper con la monotonía, sino también de integración al tiempo que se dará apertura a todo en proyecto de intervención lúdica con los estudiantes, mostrando este como una muy buena opción para la construcción asertiva de sus proyectos de vida. Sensibilización al interior del aula: Los estudiantes piensan y escriben en un trozo de papel, un valor personal que consideren muy importante para el alcance óptimo de su proyecto de vida, después de escuchar la introducción al proyecto. Una vez identificado este valor y escrito en el trozo de papel, deberán introducirlo en una bomba de goma, proceder a inflarla y hacer nudo. Mediante juegos rítmicos como el tingo tango, paso y aplaudo u otros, los estudiantes intercambian sus bombas de goma y establecen dos equipos de trabajo con orientación del docente. En el patio, ya establecidos los grupos de trabajo los estudiantes realizan dos filas, una por grupo, cada cual portando la bomba de goma que le toco. Con la indicación del docente los estudiantes iniciarán el juego competitivo por equipos en el cual deberán <ul style="list-style-type: none"> Hacer estallar la bomba y escribir con el marcador, el valor escrito por uno de sus compañeros en un vaso plástico desechable. Tomar el vaso y una bicicleta e ir hasta el otro extremo de la cancha para llenar el vaso con agua del bebedero y regresar para llenar la jarra y apilar el vaso. Finalmente, el equipo ganador será aquel que sepa surfear mejor los obstáculos y llenar primero 			

- la jarra con agua sobre la mesa.
5. Se realizará trabajo de evaluación de la actividad a partir de las reflexiones de los estudiantes de manera participativa.


Fuente: Los Autores.

Tabla No 2 Plan de acción etapa 2

			
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Dar inicio al proceso de indagación de manera mucho más precisa respecto a aquello que nuestros estudiantes se plantean al interior de sus proyectos de vida.	Salida Lúdico recreativa El Autobús.	Humanos: Docentes y estudiantes. Financieros: Dinero de transporte y Refrigerios.	-Docentes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica. Institución Educativa. Grupo Todos por la Educación.
PROCEDIMIENTOS:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizará por parte del equipo investigador actividades de gestión que posibiliten una salida lúdico recreativa por parte de los jóvenes estudiantes. 2. Esta salida lúdico recreativa deberá corresponder a los fines del proyecto de intervención respecto a identificar y generar prácticas que potencien las oportunidades en estos jóvenes respecto al contexto actual. Por lo cual se proponen entre otros: <ul style="list-style-type: none"> • Visitas a museos, galerías de arte y sitios culturales como bibliotecas. • Visitas a universidades para que los jóvenes puedan indagar sobre aspectos relacionados con su posible futuro profesional. 3. Se dejará evidencia fílmica y/o fotográfica de esta actividad y se evaluará de manera participativa tomando en cuenta las opiniones y/o percepciones de los estudiantes. 			

Fuente: Los Autores.

Tabla No 3 Plan de acción etapa 3

			
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Realizar actividades para que los estudiantes comiencen a proponer elementos de construcción al interior de sus proyectos de vida y por ende a identificar aspectos en los cuales invertir su tiempo libre	Jornada de cooperación, de integración y recreación la motocicleta.	Humanos: Docentes y estudiantes. Físicos: Cancha de la Institución educativa. Aula de clases y recursos tecnológicos, simuladores 3D	-Docentes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica. Institución Educativa. Grupo Todos por la Educación.
PROCEDIMIENTOS:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. El equipo de docentes de la especialización en pedagogía de la lúdica realizara actividades de gestión para que los jóvenes estudiantes puedan desarrollar actividades para la identificación de escenarios donde puedan aportar a soluciones de necesidades con sus saberes previos, al tiempo que se posibilita el crecimiento de sus experiencias y conocimientos. 2. Se realizará actividad de sensibilización sobre las necesidades de la comunidad educativa y sus entornos partiendo de la reflexión y la autocrítica, con la ayuda de los profesionales de apoyo institucional. 3. Se identificarán los escenarios en los cuales los jóvenes estudiantes pueden aportar o contribuir haciendo uso del tiempo libre. 4. Se plantearán acciones a realizar en el marco de un cronograma de actividades que se propongan los estudiantes a manera individual o grupal. 5. Se realizara proceso de evaluación de la jornada. 			

Fuente: Los Autores.

Tabla No 4 Plan de acción etapa 4

			
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Realizar cuatro talleres lúdicos y vivenciales que posibiliten la identificación por parte de nuestros estudiantes de aspectos necesarios a integrar en sus proyectos de vida, haciendo un buen uso del tiempo libre.	<p>Jornadas de cooperación, de integración y recreación</p> <p>Viajando en Metro.</p> <p>El Carro de mis sueños.</p>	<p>Humanos: Docentes y estudiantes.</p> <p>Físicos: Recursos de las diversas facultades a visitar.</p> <p>Aulas de clases y recursos tecnológicos.</p>	<p>-Docentes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica.</p> <p>Institución Educativa.</p> <p>Grupo Todos por la Educación.</p>
PROCEDIMIENTOS			
<p>El equipo de docentes de la especialización en pedagogía de la lúdica realizara actividades de gestión para que los jóvenes estudiantes puedan desarrollar estos cuatro talleres planteados por el grupo de jóvenes de todos por la educación al interior de las universidades Autónoma, ICESI, Javeriana y Antonio José Camacho de Cali.</p> <p>Viajando en Metro: Taller 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A través de actividades lúdicas al aire libre y talleres de animación sociocultural, los estudiantes tendrán una jornada de 2 horas con los profesores del pregrado en Educación Popular, aprendiendo sobre métodos de aprendizaje por fuera del aula y conociendo las instalaciones de la Universidad del Valle. 2. Conferencias sobre la relación entre TIC, educación y proyecto de vida a cargo de los estudiantes egresados del programa de Ingeniería de sistemas de la Universidad del Valle. <p>Viajando en Metro: Taller 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla de Edwin Gamboa: con su proyecto de grado titulado “Strong Shot” Becario en Alemania a través del programa Jóvenes Ingenieros y el laboratorio de desarrollo de Videojuegos de la Universidad del Valle. 2. Charla de María Alejandra Pabón: con su proyecto de grado titulado “Herramienta Web para la medición de competencias educativas por medio de vídeos “(tesis meritoria evaluada en 5.0) *experiencia de voluntariado internacional en la ciudad de Pelotas – Brasil, bajo el programa para el fomento de la educación y la enseñanza de idiomas. <p>El carro de mis Sueños: Taller 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En una visita guiada a las instalaciones de la Universidad Autónoma, los estudiantes del programa de Ingeniería Multimedia compartirán con los estudiantes de grado decimo los proyectos que adelantan en su pregrado y los recursos que tienen en la Universidad relacionados con las TICs. 2. En una visita guiada a las instalaciones de la Universidad ICESI, los estudiantes del programa de Ingeniería realizaran Taller sobre electrónica y expresión artística, a cargo del Semillero Universitario de los estudiantes de Diseño de Medios Interactivos. <p>El carro de mis Sueños: Taller 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. visita guiada a las instalaciones de la Universidad Antonio José Camacho, el decano compartirá con los 			

estudiantes la oferta académica y los recursos que tienen en la Institución Universitaria Antonio José Camacho relacionados con la tecnología.

2. Conferencia a cargo del MINTIC sobre las oportunidades de becas y financiación que ofrece el Estado Colombiano para estudios en áreas relacionadas con las nuevas tecnologías de la información.

Se dejará evidencia filmica y/o fotográfica de estas actividades y se evaluará de manera participativa tomando en cuenta las opiniones y/o percepciones de los estudiantes.

Fuente: Los Autores.

Tabla No 5 Plan de acción etapa 5

			
OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Realizar documentación participativa con los estudiantes, quienes son el objeto mismo del presente proyecto.	<p>El equipo de docentes de la especialización en pedagogía de la lúdica realizara actividades de gestión para que los jóvenes estudiantes puedan desarrollar la etapa de documentación de manera lúdica a través de dos actividades las cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El crucero. • El avión. 	<p>Humanos: Docentes y estudiantes.</p> <p>Físicos: Cancha de la Institución educativa.</p> <p>Aula de clases y recursos tecnológicos.</p>	<p>Docentes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica.</p> <p>Institución Educativa.</p> <p>Grupo Todos por la Educación.</p>
PROCEDIMIENTOS			
<p>El Crucero: Esta es una actividad que busca la sensibilización por parte de nuestros jóvenes estudiantes y propende por establecer mecanismos no solo para evidenciar las actividades que están realizando al interior de los equipos de trabajo en sus tiempos libres sino para concientizarlos de dejar una huella determinante al interior de contexto educativo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizará charla taller Introductorio a manera de viaje imaginario en el cual nuestros estudiantes abordaran un crucero con destino a tierras lejanas, en este viaje el orientador insistentemente les hará saber que, para estar a bordo durante un largo periodo en este barco, se hace necesario primero hacer un recorrido en compañía de alguien que conozca perfectamente este crucero, de tal forma que se puedan preparar frente a cualquier eventualidad. Posteriormente, para cerrar este viaje imaginario se pedirá a los estudiantes que ubiquen elementos que les permitirán estar seguros durante todo su viaje a manera de análisis. 2. Finalmente, se presentará el modelo evidencial a manera juego de reto el cual hemos denominado desafío de regalo. <p>Es de recalcar que no se darán explicaciones profundas a los jóvenes pues el juego tiene por eje central el ayudar a un compañero desconocido.</p> <p>El avión: Es una invitación para que los jóvenes estudiantes miren al cielo, sueñen y vuelen alto, el avión representa la etapa practica del taller anterior denominado el crucero.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente deberá escoger el primer grupo de trabajo que deberá recibir la caja regalo, la cual representa el desafío mismo y contiene entre otros aspectos cuatro documentos orientadores del juego que anexamos al presente documento. <ol style="list-style-type: none"> 1. Instrucciones: 2. Pacto de ayuda al estudiante desconocido. 			

3. Indicaciones para elaborar una capsula del tiempo.
4. Indicaciones para preparar el Nuevo Gift challenge o desafío de regalo

Esta actividad será evaluada a partir del grado de compromiso de cada grupo tomando en cuenta su esmero y puntualidad en la entrega de las capsulas del tiempo que según las orientaciones de la caja regalo deben ser entregadas al docente.


Fuente: Los Autores.

Tabla No 6 Plan de acción etapa 6

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Realizar exposición de resultados de la presente ruta en EXPOCREARTE.	Exposición de Resultados a manera de testimonio, en charlas, videos documentales, galerías fotográficas entre otros.	Humanos: Docentes, estudiantes, padres de familia administrativos y demás involucrados. Escenarios de exposición.	Docentes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica. Institución Educativa.
PROCEDIMIENTOS			
<p>El equipo de docentes de la especialización en pedagogía de la lúdica realizará actividades de gestión para que los jóvenes estudiantes puedan desarrollar exposiciones al interior del evento institucional EXPOCREARTE, para lo cual se deberán tomar en cuenta entre otros los siguientes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño y elaboración de carteleras y avisos por parte de cada grupo de estudiantes establecido como resultado al interior de esta propuesta en la etapa tres o de provocación. 2. Asignación de estands, así como el diseño y montaje de los mismos. 3. Se dejará evidencia fílmica y/o fotográfica de estas actividades y se evaluará de manera participativa tomando en cuenta las opiniones y/o percepciones de los estudiantes. 			

Fuente: Los Autores.

Tabla No 7 Plan de acción etapa 7



OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Establecer las conclusiones y alcances de la presente ruta con participación de representantes de la comunidad y diversos actores en escenario de evaluación.	Foro evaluativo y participativo.	Humanos: Docentes, estudiantes, padres de familia administrativos y demás involucrados. Auditorio.	Docentes de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica.
PROCEDIMIENTOS			
<ol style="list-style-type: none"> 1. El equipo de docentes de la especialización en pedagogía de la lúdica realizará actividades de gestión para el desarrollo de actividades de evaluación y conclusiones a la presente propuesta en el marco de un escenario de conversatorio con la participación de docentes, padres de familia, personal administrativo de la institución y por ende de los estudiantes. 2. Se realizará acta o se dejará evidencia de este conversatorio a manera de soporte y evidencia evaluativa, en procura de determinar los factores positivos y/o elementos a mejorar en futuras propuestas. 			

Fuente: Los Autores.

Capítulo 5

Conclusiones

Con la lúdica aplicando, la educación vamos Transformando

Jairo Alberto Muñoz Gil

Luego del desarrollo y el abordaje de toda esta magnífica experiencia, nos es posible plasmar al interior de estas líneas algunas de las apreciaciones a las que llegamos como equipo investigador, a modo de conclusión, siendo al tiempo este un pretexto más en la búsqueda de una continuidad en los ejercicios y actividades aquí plasmadas, pues consideramos que el maestro debe ser entre otros un continuo investigador y diferenciador de procesos de la mano con la evolución y el desarrollo de nuestra sociedad. Resaltando entonces de manera inicial, que, si es posible la transformación de un contexto social y educativo a través de intervenciones lúdicas, sobre todo si estas se realizan de manera temprana y están además orientadas al adecuado manejo del tiempo libre, en nuestro caso los jóvenes en la comuna 14 de Cali.

Además de lo anterior, siempre que el objeto de estas prácticas sea el descubrimiento y el impulso de los talentos y destrezas en estos jóvenes se favorecerá la creación de los proyectos de vida de manera asertiva en los mismos, dando como resultado visible un entorno totalmente diferente, en nuestro caso, gracias a las intervenciones lúdicas realizadas por este equipo de maestros investigadores pudimos apreciar en los jóvenes, manifestaciones mucho más afectivas y como ellos mismos lo indicaban o expresaban “el cielo es el límite”.

Otro aspecto importante durante todo el proceso fue y consideramos se convierte en el eje motivador de manera constante, es el rol del docente al interior de todo este proceso de transformación de un contexto por medio de intervenciones lúdicas. Razón por la cual resaltamos entre muchas algunas de las que ya hemos socializado en otros escenarios de evaluación, dado que es el docente quien se encarga de organizar preparar y realizar, de manera determinante las actividades que se llevaron a cabo en los talleres.

De igual manera el docente debe verse a sí mismo, como el ser que guía a los participantes, al interior del proceso de transformación como lo son los estudiantes, observando siempre la dinámica del grupo y creando una atmósfera propicia para el adecuado manejo del taller o los talleres orientados.

También es el docente quien debe motivar a escenarios de participación de los mismos estudiantes y de la comunidad en general, al momento de establecer las evaluaciones de dichos talleres y actividades, que, en nuestro caso, fueron muchas de tipo expositivo y siempre en procura de evidenciar las experiencias y aprendizajes al interior de los mismos por parte de los propios actores de la problemática como lo son los estudiantes.

Por otro lado, resumir cada sesión al finalizar y pedir retroalimentación siempre fue y consideramos debe ser importante, tomando en cuenta que, al hacer el resumen, este debe ser breve para que realmente se convierta en un aprendizaje significativo y la retroalimentación les ayude a los mismos estudiantes a mejorar y exigirse más.

Por último y no menos importante en nuestras conclusiones dirigidas al maestro como líder transformador de contextos desde lo lúdico, hay que resaltar la frase que el profesor y director de grupo licenciado Jairo Muñoz acuñó en cada sesión y actividad de trabajo, “hay que diviértete y disfrutar no deben olvidar que este taller está hecho para aprender y el aprender es un disfrute y una diversión.”

Hablando de las conclusiones propias y evidenciables durante el que podría llamarse trabajo de campo o desde nuestra propuesta de intervención en su accionar real, es de destacar que la gran mayoría de docentes de la institución educativa Monseñor Ramón Arcila observó y reconoció el trabajo activo y dedicado de los estudiantes de esta modalidad técnica a lo largo de todo el proceso, de nuestra ruta de intervención, además solicitaron compartir y replicar de nuevo, con mayor impacto mejor divulgación hacia el entorno escolar, el proceso de cierre con EXPOCREARTE, con la integración de nuevos actores como lo es el sector privado, en procura de que estas nuevas experiencias en próximas ocasiones o en los años venideros sean y permitan demostrar el alto impacto en los estudiantes, docentes y comunidad en general.

Esta propuesta logró la integración de los jóvenes, de la comunidad educativa y sobre todo permitió el abordaje de una problemática que fue identificada y reconocida por parte de los estudiantes, quienes además de esto se permitieron brindar acciones para tratarlas desde su quehacer propio como estudiantes del área técnica, inscribiendo un total de ocho proyectos a abordar en sus tiempos libres de manera grupal entre los que podemos destacar:

La emisora estudiantil que aún está en la búsqueda de un nombre de manera democrática y participativa en el que los estudiantes se identifiquen y que preste un servicio real y oportuno para la mejora de la comunicación escolar.

Diversas plataformas de divulgación de actividades al interior de las especialidades de áreas técnicas, todas propuestas por el grado decimo de la modalidad técnica ensamble y mantenimiento de equipos de cómputo con la cual se desarrolló nuestra ruta de intervención. Entre las cuales se destaca el canal online TV Monse cuyo lema rima precisamente con el objetivo de la presente propuesta “promoviendo el cambio” disponible de acceso en <http://tvmonse.miespecialidad.com/> quien además nos permite evidenciar nuestra actividad de cierre, pues los jóvenes en compañía de sus docentes realizaron el programa nuestra gente en el marco de EXPOCREARTE permitiéndonos dar a conocer y además resaltando nuestro trabajo con la ruta de intervención lúdica. Video disponible en https://www.youtube.com/watch?time_continue=202&v=LkFzW_n3SK4

Fotografía 3 Expocrearte



Fuente: Los Autores.

Finalmente, y tomando en cuenta todo lo aquí expuesto, esta propuesta de intervención evidencia que es posible transformar la escuela haciendo que a través de la lúdica y de actividades divertidas, moldeadas en torno al quehacer de los estudiantes, de sus propios anhelos y expectativas, estos mismos descubran las profundidades cognitivas, emocionales y axiológicas de la academia y de la vida, que les permitirán convertir sus conocimientos previos y los nuevos, en capacidades que faciliten la interacción y construcción de un tejido social mucho más firme, menos frágil, procurándose a sí mismos y a los demás más y mejores condiciones y oportunidades de desarrollo y por ende de vida.

Lista de referencias

Anzola, L. A. (2016). *La lúdica como complemento en el uso Productivo del tiempo libre*.

Fundación Universitaria los Libertadores.

Bonilla Bolivar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de ludica y ludopatía. *V congreso*

Nacional de Recreación.

Cano, F. A. (2016). *Potenciar la autonomía a través de la lúdica*. Fundación Universitaria los

Libertadores.

Freire, P. (2017). Obtenido de

<http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

Huizinga, J. (1943). *Homo Ludens*. MéxicoD.F.: Fondo de Cultura Económica.

Jorge Eliecer Mazo Córdoba, L. I. (2016). *La interiorización del proyecto de vida como*

motivación lúdica para el aprendizaje. Fundación Universitaria los Libertadores.

Posada, R. L. (2017). *Universidad Nacional de Colombia*. Obtenido de

<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Toro, P. C. (2017). *La lúdica como eje didáctico en la implementación de hábitos y rutinas en niños del grado 5° (2) de la Institución Educativa Jorge Robledo de Medellín*. Medellín: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Anexos

Anexo No 01 Instrucciones del Gift Challenge.

01 Instrucciones

Estimados Estudiantes:

Si están leyendo esto, es debido a que alguien cree y confía en que tú eres el más indicado para apoyar y transformar el futuro de otra u otras personas en el futuro.

Por eso han recibido el Gift Challenge (Desafío de regalo).

1. En el siguiente sobre (02) encontraras un pacto del cual deberán firmar una copia si están dispuestos a ayudar a una persona desconocida (este documento debe ser fotocopiado antes de firmarlo y entregado como parte del desafío al interior de la capsula del tiempo).
2. El sobre número tres les Indicara como realizar una capsula del tiempo, que deberán elaborar y entregar a su profesor para que este a su vez la haga llegar a un o unos estudiantes de esta modalidad, desconocidos hasta el momento pero que llegaran a tu modalidad técnica el próximo año, cuando tu estés el siguiente curso.
3. Finalmente, deberás reacomodar la caja, de acuerdo con las instrucciones del sobre número cuatro y entregarla de manera secreta a otro grupo de estudiantes de tu curso y modalidad técnica.

Anexo No 02 Pacto de ayuda del Gift Challenge.

02 Pacto de Ayuda al Estudiante Desconocido

Cali _____ - _____ de _____

El **pacto** (en [latín](#): *pactum*)² es un [convenio](#) o [tratado](#) solemne, estricto y condicional entre dos o más partes en que se establece una obediencia a cumplir uno o varios [acápites](#) establecidos de manera formal y en que ambas partes se comprometen a ejecutar ciertas acciones y a recibir retribuciones de la otra parte por su cumplimiento.

El presente pacto no es más que de ayuda solidaria con la expectativa de que quien reciba tu ayuda el próximo año, aun sin conocerte, pueda a su vez esperar el momento de retribuir a una nueva generación una ayuda similar, siempre con las mejores de las esperanzas de progreso en el conocimiento, por eso, una vez firmado, deberá ser incluido con los elementos que desees integrar en tu capsula del tiempo que se indica en el siguiente sobre.

Los suscritos estudiantes del actual grado 10-4 de la modalidad de ensamble y mantenimiento de equipos de cómputo, nos comprometemos solemnemente a recoger y realizar el mejor de los aportes que sea posible en materia de crecimiento y ayuda en esta área a ti, estudiante desconocido, esperando que a la vuelta de un año cuando abras nuestra capsula de tiempo esto que hemos preparado para ti sea de valiosa ayuda en la construcción de tus experiencias y proyecto de vida.

Recíbelo con amor y mucha esperanza en ti y en tu futuro.

Atentamente:

Estudiante.

Estudiante.

Estudiante.

Estudiante.

Estudiante.

Estudiante.

Anexo No 03 instrucciones capsula del tiempo del Gift Challenge.

03 La Cápsula del tiempo

¿Qué es una Cápsula del tiempo?

Una **cápsula** o **caja del tiempo** es un [recipiente](#) hermético construido con el fin de guardar mensajes y objetos del presente para ser encontrados por generaciones futuras. La expresión cápsula del tiempo se usa desde [1937](#), aunque la idea es tan antigua como los primeros asentamientos humanos en [Mesopotamia](#) (actual [Irak](#)).

1. Cómo crear una cápsula del tiempo.

Una cápsula del tiempo puede ser algo tan sencillo como una caja de zapatos llena de objetos guardados (o incluso olvidados) en algún lugar. Otras cápsulas del tiempo deben durar muchos años, por lo que en estos casos se recomienda utilizar una caja de acero inoxidable con el cierre adecuado. Ten en cuenta que crear una cápsula para revelar su contenido algún día en el futuro será una aventura por doble partida, tanto para ti como para aquellos que la vuelvan a abrir en otro momento. Asegúrate de elegir objetos que aporten cierto carácter de sorpresa y descubrimiento a la cápsula del tiempo, pensando en aquellas personas que algún día abrirán este misterioso cofre con tesoros del pasado. Continúa leyendo el artículo si quieres aprender a hacer una cápsula del tiempo que sorprenda y emocione a quienquiera que la abra en el futuro.

2 Decide dónde quieres guardar la cápsula del tiempo. Tal vez, enterrarla no sea la mejor opción, por varias razones. Si lo haces, lo más probable es que la caja acabe olvidada o perdida; además, tardará menos en deteriorarse debido a la humedad, por eso cuando esté lista deberás entregarla a tu profesor quien ya tiene un lugar para tu capsula.

3 Reúne los objetos que quieras meter en la cápsula del tiempo y mostrar al estudiante desconocido.

¿Quiénes abrirán la cápsula del tiempo en un año y qué te gustaría decirles a esas personas? ¡Diviértete con este paso! Los objetos que haya en una cápsula del tiempo no tienen por qué ser de un gran valor económico. Es mejor elegir cosas que reflejen el espíritu del presente. ¿Qué es lo que hace que la vida, a día de hoy, sea única? Cualquier cosa que capture la esencia del presente será válida, pero puedes optar por objetos como estos:

- Juguetes o herramientas populares en tu especialidad.
- Evidencias y experiencias de lo que has hecho en este curso.
- Copias de tus apuntes y consultas.
- Cartas
- Cosas favoritas del tu actual curso.
- Mensajes personales de y para otros
- Un DVD o memoria con información que le pueda servir.

Anexo No 04 instrucciones para el nuevo Gift Challenge.

04 Prepara el Nuevo Gift Challenge (Desafío de Regalo)

Luego de tener claro lo que es este desafío de Regalo, si has aceptado el reto de construir la Capsula del Tiempo, la invitación es a que prepares de nuevo una dulce entrega para el siguiente grupo (puedes colocar confetis y lo que quepa dentro de la caja, así como quien la preparo para ti pensó en entusiasmartelo), no olvides colocar los cuatro sobres y sus cartas de manera correcta para que los nuevos concursantes puedan preparar bien su capsula del tiempo y seguir las instrucciones de manera adecuada, además de realizar la advertencia que el Gift Challenge (Desafío Regalo) debe ser abierto de manera secreta.

Mucha Suerte.

Anexo No 05

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
LOS LIBERTADORES



**Institución Educativa
Monseñor Ramon Arcila**

**PROYECTO: INVIRTIENDO TIEMPO EN MI PROYECTO DE VIDA DE MANERA
ASERTIVA**

RESPONSABLES: MARTHA CONSUELO CHAVARRO

JAIRO ALBERTO MUÑOZ GIL

BELARMINO MARIN SALAZAR

TALLER

LAS CARICATURAS UNA FORMA ARISTICA PARA EXPRESAR

GRADO: 10-2

DURACIÓN: 3 HORAS

ACCIÓN DE MOTIVACIÓN INICIAL: <CONDUCTA DE ENTRADA>

OBJETIVO: Desarrollar actividades con nuestros estudiantes que les permitan descubrir nuevas habilidades para el arte, con una integración de herramientas tecnológicas de tal forma que estos puedan avanzar y profundizar en temas ya apreciados en otras áreas como el lenguaje y las ciencias sociales.

MODELO PEDAGÓGICO: Dadas las características de nuestra institución y en procura de responder a las necesidades del entorno nuestra institución posee un modelo Humanístico Tecnológico.

METODOLOGÍA: La propuesta de intervención que se implementará, se relaciona más con el espacio pedagógico, pues a ello apunta la línea de investigación, ya que el fin primordial es el estímulo hacia el desarrollo de actividades lúdicas que puedan generar cambios en la cotidianidad de nuestros educandos y el entorno, por medio de las diferentes actividades lúdicas que se implementan. Esto, desde una intervención directa en el aula de clase,

ACTIVIDAD: La actividad” **LAS CARICATURAS UNA FORMA ARISTICA PARA EXPRESAR**” se presenta como una oportunidad para trabajar las distintas formas del lenguaje desde el arte, en este caso, abordaremos a nuestros estudiantes con una introducción ilustrativa abordada desde la historia evolutiva del hombre y su necesidad de comunicar y expresar, para luego llevarlos a pensar en situaciones que se presentan al interior de la institución y como ellos pueden representarlas a través del lenguaje artístico, planteando para este caso la caricatura como una alternativa fácil y rápida, haciendo uso de las habilidades computacionales de nuestros estudiantes, se pedirá que realicen esta representación en parejas haciendo uso de un programa de animación digital on line, así mismo los estudiantes tendrán que tomar en cuenta los colores y rasgos de expresión en cada viñeta al momento de realizar la propuesta.

Para finalizar se pedirá que la socialicen a través de una carpeta compartida en Google Drive para que todos puedan apreciar las diferentes propuestas.

1ra. Parte:

Se realizará una charla ilustrativa, por medio de la cual se busca recrear de manera resumida como la necesidad de expresión y comunicación de los seres humanos lleva a la especie a desarrollar y modificar de manera continua las formas de hacerlo dando lugar a diversas manifestaciones artísticas entre las cuales se cuenta la caricatura como una de las propuestas más recientes y diversas.

2da.Parte:

Se pedirá a los estudiantes que piensen y describan una situación propia del acontecer escolar, u que la socialicen al grupo.

3ra Parte

Se mostrará a los estudiantes un tutorial de 15 minutos sobre el programa de animación digital Pixton y se le pedirá que haciendo uso de las herramientas computacionales y de la internet recreen de manera artística la situación escolar socializada en el punto anterior tomando en cuenta las características de expresión artística más relevantes como son el color, posturas y expresiones de los personajes en cada viñeta.

Los estudiantes deberán crear como mínimo doce viñetas.

4ta Parte:

Terminadas las animaciones se pide a los estudiantes que compartan sus resultados por medio de una carpeta compartida en Google Drive para ser observadas de manera detallada con todos los demás estudiantes.

5ta Parte:

Una vez Compartidas las caricaturas en la carpeta de Google Drive, daremos lugar a la socialización de apreciaciones y comentarios de manera grupal para facilitar la auto evaluación y la coevaluación de la actividad.

RECURSOS:

HUMANOS: Docentes de maestría en lúdica, con el apoyo del docente de Tecnología e Informática de la Institución y estudiantes de grado 10-2

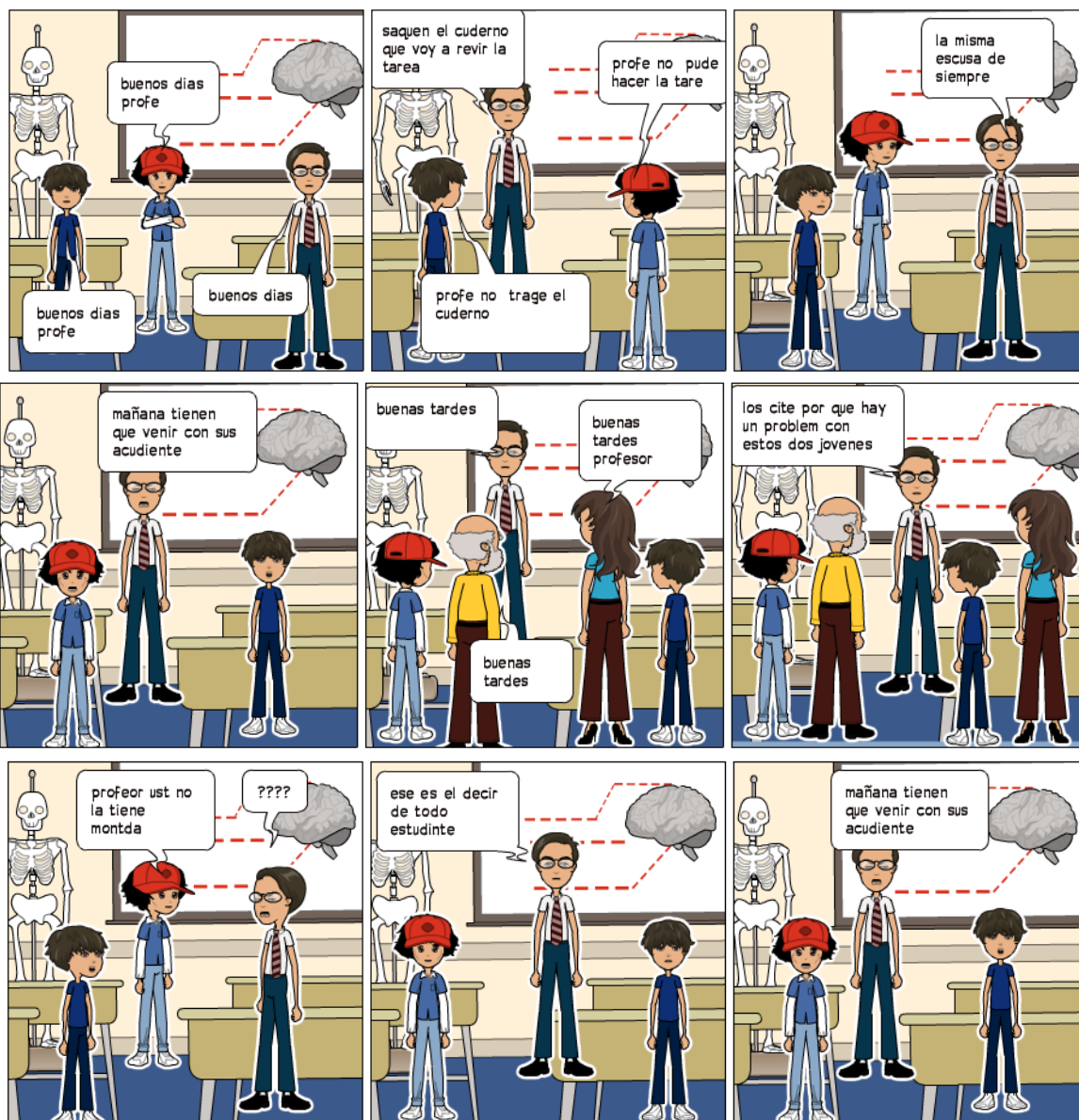
MATERIALES: Aula de clases, Video Beam, Computadores portátiles, conexión a internet.

EVALUACION: Se realizará teniendo en cuenta la participación y la creatividad además de la autoevaluación y coevaluación realizada en la quinta parte del taller

Anexo No 06 Historietas Resultado.

La Responsabilidad

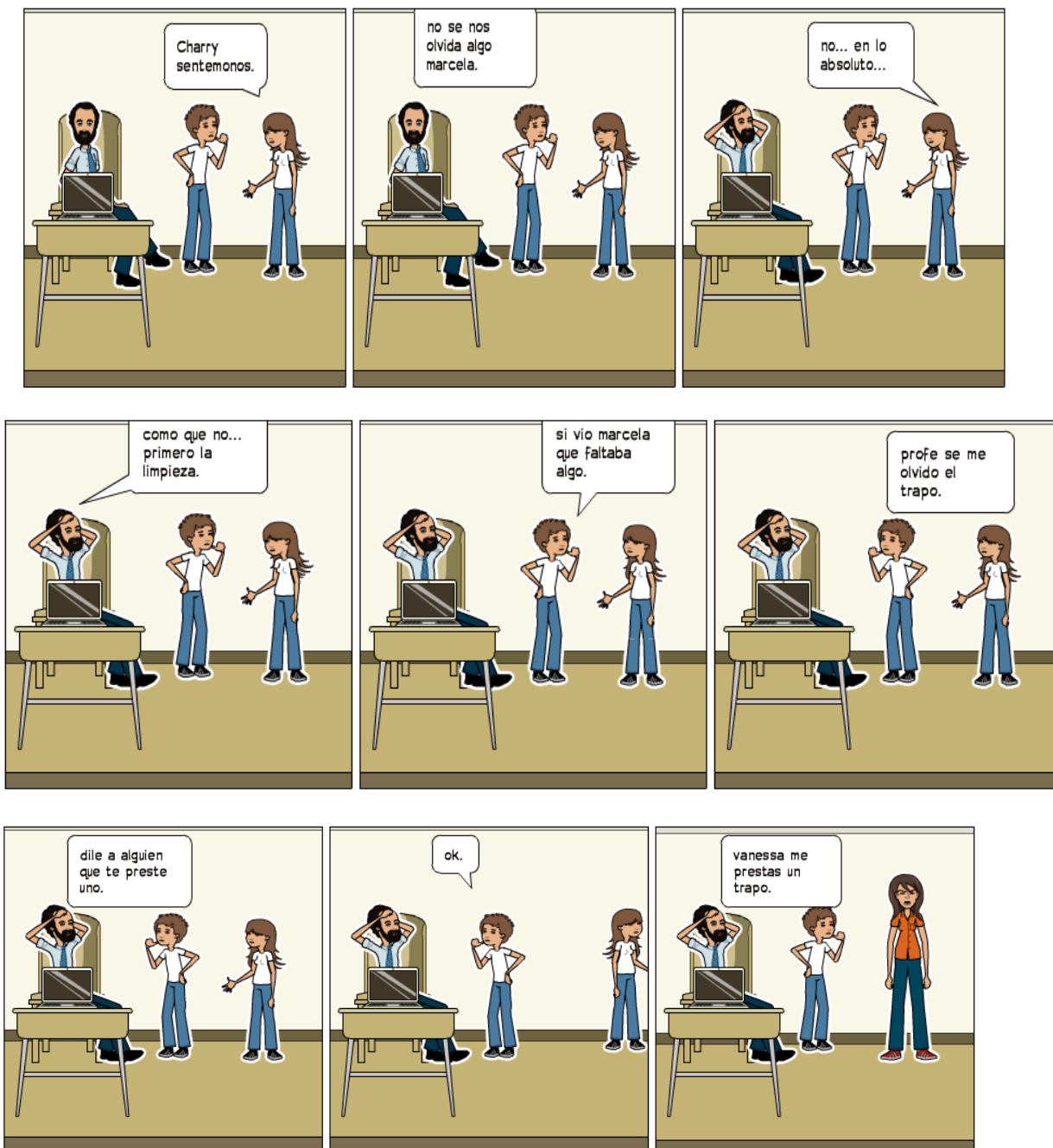
 [Editar Configuración](#)

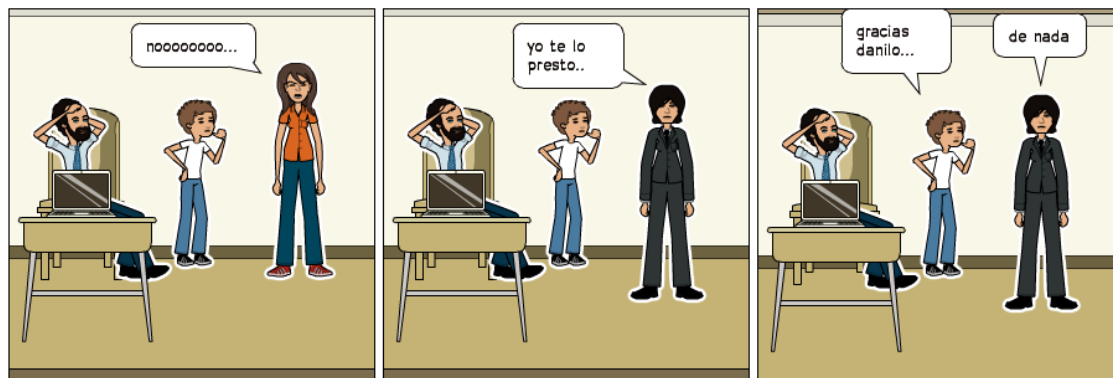




el egoismo en el colegio...

Creador de Cómics Pixton+

 Editar Configuración



Anexo 08 Historieta Promocional EXPOCREARTE

Semanana Cultural

